

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平6-134135

(43)公開日 平成6年(1994)5月17日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 3 7	9113-2C		
	3 5 4	9113-2C		
B 4 2 D 15/10	5 2 1	9111-2C		
G 0 7 F 7/08		9256-3E	G 0 7 F 7/08	S
審査請求 未請求 請求項の数6(全13頁)				

(21)出願番号 特願平4-309833

(22)出願日 平成4年(1992)10月26日

(71)出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(72)発明者 新山 吉平

群馬県桐生市広沢町3-4297-13

(72)発明者 伊東 広司

群馬県桐生市三吉町2-2-29

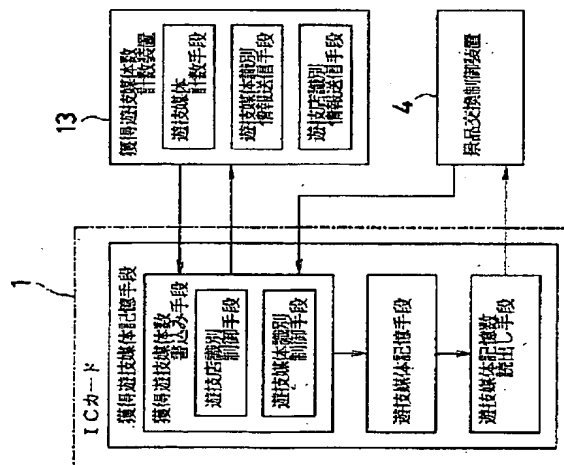
(74)代理人 弁理士 福田 武通 (外2名)

(54)【発明の名称】 有価価値記憶媒体および景品交換制御装置

(57)【要約】

【目的】 遊技により獲得した遊技媒体数の記憶値の合計に基づき異なる遊技店においても景品交換が可能な有価価値記憶媒体および景品交換制御装置を提供する。

【構成】 遊技によって獲得したパチンコ球数等を記憶する記憶部と、その種別を判定するCPU等と、そのパチンコ球の所属する所属遊技店を判定するCPU等とを備えたICカード1と、このICカード1内の遊技店ごとのパチンコ球数等を累積加算するCPU等と、遊技者の選択した景品の価値に相当するパチンコ球数等を出力し、累加パチンコ球数と相当パチンコ球数とを比較し、前者が後者よりも大なる場合には景品交換させるように制御するCPU等とを備えた景品交換制御装置4を備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技機における遊技に使用する遊技媒体と交換可能で金銭と等価な有価価値を記憶可能な有価価値記憶媒体であって、前記遊技によって獲得した遊技媒体数を記憶する遊技媒体記憶手段と、当該遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の種別を判定する遊技媒体識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の所属する所属遊技店を判定する遊技店識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段の記憶内容を読み出し外部へ出力する遊技媒体記憶数読み出し手段と、を備えたことを特徴とする有価価値記憶媒体。

【請求項2】 前記遊技媒体記憶手段は、前記遊技店識別制御手段により識別された遊技店に基づき、遊技店ごとの前記獲得遊技媒体数を異なる記憶領域に記憶することを特徴とする請求項1に記載した有価価値記憶媒体。

【請求項3】 前記遊技媒体記憶手段は、前記遊技媒体識別制御手段により識別された遊技媒体に基づき、遊技媒体ごとの前記獲得遊技媒体数を異なる記憶領域に記憶することを特徴とする請求項1または請求項2に記載した有価価値記憶媒体。

【請求項4】 前記遊技媒体記憶手段の記憶内容を表示する記憶内容表示手段を備えたことを特徴とする請求項1ないし請求項3に記載した有価価値記憶媒体。

【請求項5】 遊技店ごとに配置され、遊技機における遊技に使用する遊技媒体と交換可能で金銭と等価な有価価値と当該遊技において遊技者が獲得した遊技媒体数である獲得媒体数とを記憶可能な有価価値記憶媒体に記憶された当該獲得媒体数に基づき景品との交換を外部の景品交換会社に請求する景品交換制御装置であって、複数の遊技店ごとに記憶された遊技媒体数を累積加算し累加媒体数を出力する遊技媒体数累積加算手段と、遊技者の選択した景品の価値に相当する遊技媒体数である相当媒体数を出力する景品交換数選定手段と、前記累加媒体数と前記相当媒体数とを比較し、前記累加媒体数が前記相当媒体数よりも大なる場合には景品交換制御信号を発する遊技媒体数比較判定手段と、当該景品交換制御信号が発せられた場合には、前記相当媒体数を前記累加媒体数から減算する記憶数減算手段と、前記相当媒体数と前記景品交換制御装置の所属する遊技店の識別情報とを前記景品交換会社に対して送信する決済情報送信手段と、を備えたことを特徴とする景品交換制御装置。

【請求項6】 複数種類の遊技媒体の遊技媒体数の記憶値を特定の遊技媒体の遊技媒体数に換算して前記遊技媒体数累積加算手段へ与える遊技媒体換算制御手段を備えたことを特徴とする請求項5に記載した景品交換制御装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、パチンコ機等を含む遊技システムに関し、特に、パチンコ機、スロット機（いわゆる「パチスロ機」）等の遊技機に使用するパチンコ玉、メダル等の遊技媒体の数量等を記憶可能な可搬性を有する記憶媒体と、遊技の結果獲得された遊技媒体を景品に交換させるように制御する景品交換制御装置とを備えた遊技システム等に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技店において、獲得した遊技媒体（パチンコ玉、メダル、獲得数を計数して発行されたカードやテープ等）は、その日のうちに景品と交換しないと無効になり、遊技者が希望する景品の価値に対して獲得した遊技媒体数である獲得媒体数が不足する場合には、獲得媒体数の範囲内の遊技者が必ずしも希望しない景品と交換せざるを得ないこともあった。また、景品の価値と獲得媒体数との差は、相当する遊技媒体を返却したり、その差の媒体数で交換可能な景品と交換する、というようなことが行われていた。近年、記憶カードに獲得媒体数を記憶し、その記憶値に応じて景品と交換する遊技システムが開発されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記のような記憶カード方式では、記憶カード内の記憶値に基づいて景品交換が行えるのは、記憶カードを発行した遊技店に限られ、その記憶カードの記憶値を利用して他の遊技店で景品交換を行うことはできなかった。また、記憶カード内の記憶値を後日遊技媒体に再交換して遊技が行えるのは、記憶カードを発行した遊技店に限られ、その記憶カードを利用して他の遊技店で遊技を行うことはできなかった。本発明は、上記の問題点を解決するためになされたものであり、遊技により獲得した遊技媒体数を記憶させ、その記憶値の合計に基づき異なる遊技店においても景品交換が可能な有価価値記憶媒体および景品交換制御装置を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記の課題を解決するため、本願の第1の発明に係る有価価値記憶媒体は、遊技機における遊技に使用する遊技媒体と交換可能で金銭と等価な有価価値を記憶可能な有価価値記憶媒体であって、前記遊技によって獲得した遊技媒体数を記憶する遊技媒体記憶手段と、当該遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の種別を判定する遊技媒体識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の所属する所属遊技店を判定する遊技店識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段の記憶内容を読み出し外部へ出力する遊技媒体記憶数読み出し手段と、を備えて構成される。また、本願の第2の発明に係る景品交換制御装置は、遊技店ごとに配置され、遊技機における遊技に使用する遊技媒体と交換可能

で金銭と等価な有価価値と当該遊技において遊技者が獲得した遊技媒体数である獲得媒体数とを記憶可能な有価価値記憶媒体に記憶された当該獲得媒体数に基づき景品との交換を外部の景品交換会社に請求する景品交換制御装置であって、複数の遊技店ごとに記憶された遊技媒体数を累積加算し累加媒体数を出力する遊技媒体数累積加算手段と、遊技者の選択した景品の価値に相当する遊技媒体数である相当媒体数を出力する景品交換数選定手段と、前記累加媒体数と前記相当媒体数とを比較し、前記累加媒体数が前記相当媒体数よりも大なる場合には景品交換制御信号を発する遊技媒体数比較判定手段と、当該景品交換制御信号が発せられた場合には、前記相当媒体数を前記累加媒体数から減算する記憶数減算手段と、前記相当媒体数と前記景品交換制御装置の所属する遊技店の識別情報とを前記景品交換会社に対して送信する決済情報送信手段と、を備えて構成される。

【0005】

【作用】上記構成を有する本願の第1の発明によれば、遊技者は、1つの有価価値記憶媒体に獲得媒体数を記憶させることができ、かつ、異なる遊技店ごと、異なる遊技媒体ごとの遊技媒体数に分けて記憶させることができるので、遊技者は、1つの有価価値記憶媒体を用いて異なる遊技店で景品交換を行うことができる。また、その遊技媒体数記憶値を用いて後日再び遊技を行うことができる。また、上記構成を有する本願の第2の発明によれば、上記の遊技媒体数記憶値は、遊技店ごと、遊技媒体種別ごととなっており、景品交換会社に景品交換請求を行う際にも、遊技媒体数と遊技店識別情報とを一緒に送信できるので、各遊技店の分担が明確に区別できる。したがって、遊技者は、異なる遊技店で獲得した遊技媒体をも用いて景品交換ができる。

【0006】

【実施例】以下、本発明の実施例を図面にもとづいて説明する。図1は、本発明の一実施例であるICカード1を利用した遊技システムの構成例を示した図である。図に示すように、このICカード1は、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機2に挿入されることによりICカード1に記憶された有価価値を遊技媒体に変換でき、その数をICカード1内の記憶部に書込むことができる。

【0007】このICカード1は、遊技店内のカード発行機3により発行される。遊技者は、カード発行機3に現金を投入し、有価価値（度数等）が記憶されているICカード1を購入する。また、遊技者は、既に購入したICカード1の有価価値を使い切った場合は、手持ちのICカード1を店内の有価価値加算機12に挿入して現金を投入することにより、手持ちのICカード1の有価価値数をその投入金額に相当する値とすることができる。

【0008】そして、ICカード1の情報は、遊技機2やカード発行機3を介してカード情報収集装置7、ある

いは遊技店管理装置8に送られ、遊技店の管理に利用される。

【0009】遊技者が遊技機2で遊技を行い賞球等を獲得した場合は、その賞球数は、獲得遊技媒体計数装置13によって計数され、その値はICカード1内の所定の（遊技店別、遊技媒体別）記憶領域に書込まれ記憶される。

【0010】遊技者は、このICカード1を景品交換制御装置4に挿入することにより、ICカード1内の遊技媒体数を景品交換レートに換算し、遊技店内で直接、あるいは景品交換会社9を介して景品に交換することもできる。

【0011】遊技者は、また、このICカード1を用いて、遊技店内で飲料や食品等を自動販売機5から購入することもできる。そのほか、ICカード1には、この遊技者の遊技履歴、カード使用履歴も同時に記憶することができるので、この遊技店の利用頻度、遊技頻度の高い、いわゆる「顧客」であるか否かが即座に判定できる。この履歴を使用履歴確認装置6で読み取り、遊技費用の割引、賞球等の増加等、各種の特典を付与することもできる。さらに、遊技者が遊技機2での遊技において「大当たり」等の特別遊技の権利が発生した場合に、その権利記憶を特別遊技保留記憶装置14に一旦保留記憶し、後に権利行使することもできる。

【0012】また、このICカード1の売上高は、カード情報収集装置7を介してカード売上管理装置10に送られ、最終的にはICカードを製造販売するカード会社11に送られる。

【0013】次に、図2に、本発明の実施例であるICカードの一具体例の外観構成を示す。図に示すように、プラスチック等の材料で形成されるカード基体15の内部に、制御および記憶機能を有する半導体装置であるICモジュール16を設け、外部との情報授受用にカード表面に入出力端子部17を設け、カード表面に補助的な記憶部として磁気ストライプ18を設け、カード表面にデータ表示用の表示部19を設けて構成される。ICモジュール16は、図示しない制御部と記憶部とを有し、制御部には、図示しないCPU、RAM、ROM等が備えられる。また、記憶部としては、図示しないEPROM（電氣的プログラム可能ROM）やEEPROM（電氣的書き込み消去可能ROM）やRAM等の半導体メモリが用いられる。そして、上記入力端子部17は、これを介して、カード発行機3や有価価値加算機12や遊技機2等から有価価値の記憶に関連した信号等が入力されるとともに、この有価価値の記憶に関する信号を外部へ出力する。なお、外部との信号授受に際しては、上記の入出力端子部17を介して接触式に行う場合に限らず、無線や磁気結合等を利用して非接触式に入出力を行うようにしてもよい。また、本実施例の磁気ストライプ18には、若干量のデータ（ICカードの発行店や発行連続番

号等の発券に関連した情報や当該カードの保持者に関連した情報等)を記憶することができる。さらに、カード表面には、外部から操作指令入力可能なテンキー等を設けてもよい。

【0014】次に、図3に、ICカードのさらに詳細な構成を原理ブロック図として示す。図に示すように、ICカード1は、記憶制御部と表示制御部を備えている。

【0015】次に、上記のICカード1を用いて遊技を行うための遊技機の具対例であるパチンコ機の構成について、図4および図5を用いて説明する。

【0016】上述したカード発行機3によって発行され、または有価価値加算機12によって有価価値を加算されたICカード1を用い、ICカード1に記憶された有価価値を遊技媒体へ等価交換が可能な遊技機2は、図6に示すように、主枠38と補助枠39により構成されている。主枠38には遊技に関連した各種機能が付加され、補助枠39にはICカード1の使用に伴うカード制御機能や遊技媒体であるパチンコ球を貸し出す球貸し機能等が付加されている。

【0017】主枠38は、中空箱枠状の機枠40の前面側に額縁状の前面枠41を回動可能に設けることにより構成される。この前面枠41に開設した窓部にはガラス枠42および前面パネル43が回動可能に設けられ、透明なガラスが配設されるガラス枠42の後方には、ガイドレール44で囲まれた遊技部45を有する遊技盤46が配設される。ガラス枠42の下方に位置する前面パネル43には、遊技盤46の遊技部45内に設けたいずれかの入賞領域(図示せず)に打球が入賞することに基づく賞球や、補助枠39内の球貸制御装置47を操作することに基づく貸球を貯留する球供給皿48が設けられており、この球供給皿48より打球発射機構(図示せず)の発射球待機部へ球が供給される。また、前面枠41の下部には打球発射機構を操作するための操作ハンドル49や、球供給皿48に貯留できない球を受け入れる球受皿50等が適宜設けられる。

【0018】補助枠39内に収納される球貸制御装置47は、カード挿排口51より挿入されたICカード1内の有価価値記憶手段に記憶保持されている有価価値を読み取る。また、例えば球供給皿48に設けた球貸スイッチ52を遊技者が操作することに応じて所定数のパチンコ球を貸し出し、貸し出したパチンコ球に相当する度数に応じた有価価値減算信号をICカード1内の有価価値減算手段へ供給することにより、ICカード1の有価価値を書き換える。そして、返却スイッチ53を遊技者が操作するか、またはICカード1の有価価値の残高がなくなった場合に、内部に取り込んでいたICカード1をカード挿排口51より排出する。球貸スイッチ52が操作されることにより球貸排出に供された度数分の有価価値については、球貸制御装置47が常時ICカード1に有価価値減算信号を供給するようにしてもよいし、カー

ド排出時等の適宜なタイミングで、ICカード1の有価価値書き換え動作を行うような構成としてもよい。また、カード挿排口51からICカード1が排出されると、例えばLED等を有するカード挿入中表示ランプの点灯表示が消え、遊技機2内のカード制御装置がICカード1を受けつけていない状態を遊技者に可視表示できるようにしてもよい。

【0019】上記の球貸スイッチ52の近傍には、数字を表示可能な表示手段(例えば7セグメント式の変表示器を3個併設して3桁の数字を表示する表示器等)である残度数表示器55と、ICカードを使用して球貸し動作を行うことができる状態であることを表示するための操作スイッチ有効表示器56とが設けられている。また、残度数表示器55とは別に、ICカードを球貸制御装置47へ挿入した際にカードの度数残高を表示するための挿入時度数表示器57が補助枠39の適所に設けられている。したがって、上記挿入時度数表示器57の表示度数と残度数表示器55の表示度数とを比較することにより、遊技者は、遊技機2において球貸された球数を把握することができ便利である。また、補助枠39の適所(例えば上部)には、ICカードを使用して貸球しが可能な状態であることを表示するカード使用可能表示器58が設けられている。

【0020】また、前面枠41の上部には、この遊技機2の遊技状態に応じた表示を行う動作表示ランプ59が設けられており、動作表示ランプ59の点灯あるいは点滅状態に応じて、遊技店の従業員等が遊技機2の遊技状態を判断できるように構成されている。さらに、前面枠41の適所(例えば、動作表示ランプ59の右側方)には、設定特定図柄表示器60が設けられ、遊技店側で遊技機2に設定した特定図柄(例えば「7」等のラッキーナンバー)等を設定特定図柄表示器60に可視表示し、この設定特定図柄表示器60に表示された設定特定図柄が遊技中に予め定めた条件で発生した場合に、遊技者は比較的大きな遊技利益を獲得できるように遊技内容を設定してある。なお、設定特定図柄表示器60は本実施例の如く7セグメント式可変表示器で構成する場合に限らず、各種図形や記号(例えば「\$」や「萬」等)を特定図柄に設定する場合にも対応できるように、カラー液晶表示装置等を用いてもよい。

【0021】上記において、球貸し機能を補助枠39に分割して収納するのではなく、主枠38内に一体的に設けるように構成してもよい。その場合は、上記の球貸スイッチ52の近傍にカード挿入口51を設けるようにすればよい。そして、補助枠39を並設する代りに有価価値加算機を遊技機間に配設するようにすれば、遊技者はICカード1に対する有価価値加算を遊技機2から離れることなく行うことができる。

【0022】次に、上記の遊技機2のさらに詳細な原理ブロック構成を図5に示す。また、図3におけるICカ

ード1内の獲得遊技媒体記憶手段と図1における獲得遊技媒体計数装置13のさらに詳細な原理ブロック構成を図6に示す。そして、図1における景品交換制御装置4および遊技店管理装置8のさらに詳細な原理ブロック構成を図7に示す。

【0023】上記の図3ないし図7に基づいて、このICカード1と遊技機2と獲得遊技媒体計数装置13と景品交換制御装置4と遊技店管理装置8における記憶・制御の流れを以下に説明する。

【0024】まず、このICカード1が発行される場合には、図3に示すように、カード発行機3からの信号により、現金と等価の有価価値である度数がカード内の有価価値記憶手段である図示しないEPROM（電気的プログラム可能ROM）やEEPROM（電気的書き込み消去可能ROM）やRAM等へ書込まれる。度数は、1円を1度としてこの度で現金の金額を割ってもよい（この場合には、例えば1000円は1000度となる）、100円を1度としてこの度で現金の金額を割ってもよい（この場合には、例えば1000円は10度となる）。1度に対する金額の決定の仕方は遊技店等により自由である。この場合、遊技者が現時点での有価価値の残高を確認したい時には、テンキーを備えたタイプのICカードなら、表示切換操作手段であるテンキーを操作することにより、記憶内容表示制御手段であるCPUを介して記憶内容表示手段である液晶表示部等に有価価値の残高値を表示させることができる。この際の電源は、水銀電池や太陽電池等の表示電力蓄電手段により得る。あるいは、遊技機2内に挿入された場合は、図5に示す遊技機2内の表示電力供給手段から電源供給を受けてもかまわない。

【0025】次に、このICカード1を用いて、遊技機2で遊技を行う場合には、遊技機2に設けられたカード挿入口51（図4）に入れ、遊技機2の制御領域内に置く。この場合、遊技機2の制御CPUは、カード挿入口に挿入されたICカードに対し、不正防止等のため、IDコード（識別コード：店名、遊技者コード等）等を要求する。図3の場合は、遊技機2がICカード1内のID記憶手段（図示せず）に識別コードを要求し、ID記憶手段が自己の識別コードを出力することになる。

【0026】遊技機2は、同時に、有価価値読出し手段（図5）により、挿入されたICカード1内の有価価値記憶手段に記憶されている有価価値を読出し、所定有価価値判定制御手段（図5）に送る。ここで、上記のICカード1内の有価価値の残高が所定値よりも少ないか、または零である場合には、所定有価価値判定制御手段は、有価価値記憶残量報知制御手段を介して、ICカード1内の有価価値の残高が所定値よりも少ない場合には所定値以下記憶有価価値報知手段にその旨を報知させ、ICカード1内の有価価値の残高が零である場合には記憶有価価値残高終了報知手段にその旨を報知させる。ま

た、ICカード1内の有価価値の残高が零でもなく所定値以下でもない場合は、図4の残度数表示器55等に、そのカードの記憶する有価価値量を表示させる。

【0027】この場合、有価価値読出し手段の読出しデータは、異常カード検出手段（図5）にも送られる。そして、挿入されたカードが遊技機に使用可能なICカードではなく、銀行用のカードなどの場合がある。この場合には、異常カード報知手段（図5）によりその旨を報知するとともに、遊技媒体交換制御手段（図5）にも信号を発し、遊技媒体交換機能禁止手段の制御により、たとえ有価価値が読み出せたとしても、その値に基づいて球貸し（遊技媒体への変換）を行うことを禁止するように制御する。さらに、異常カードの場合には、遊技制御手段（図5）と遊技球発射制御手段（図5）にも制御信号を発して、遊技盤の駆動制御を停止させ、遊技球の発射自体を禁止する。

【0028】また、挿入されたカードが遊技機用のカードであったとしても、記憶された有価価値量が異常に巨大なカードの場合は偽造カードであるので、これは異常カード検出手段内の最高有価価値比較判定手段により検出し、上記と同様、異常カード報知手段によりその旨を報知するとともに、遊技媒体交換制御手段により、その値に基づく球貸し（遊技媒体への変換）を禁止し、遊技盤の駆動および遊技球の発射自体も禁止するように制御する。

【0029】次に、遊技者が、図5に示す遊技機2の遊技媒体交換操作手段（図4の球貸スイッチ52等）を操作（1回押す等）すると、これを受けて、図5の遊技媒体交換制御手段である制御CPUは、有価価値の残高が零でなければ、その操作内容に応じて所定量の有価価値をその遊技機の使用する遊技媒体（例えばパチンコ球）の数に変換し、球供給皿48に排出する。この際、遊技媒体交換制御手段は、同時に、有価価値変化指示手段（図5）に指令を発して、遊技媒体に変換させた分の有価価値をICカード1の記憶値から減算させる。この場合、有価価値変化指示手段は、ICカード1内の有価価値減算手段（図3）にアクセスすることにより、ICカード1内の有価価値記憶手段（図3）の記憶値を減算させる。

【0030】挿入されたICカード1が異常カードではなければ、遊技球発射制御手段には発射可能信号が送出され、遊技者の操作により遊技球発射操作手段（例えば図4の操作ハンドル49）から発射操作信号が送られてきた場合には、遊技球発射手段に打球を発射させるように制御信号が送られ遊技球が発射される。

【0031】遊技の結果、発射した遊技球が入賞すると、図5の入賞球検出手段（図5）の通過により入賞の事実は分かり、この入賞球検出手段から入賞信号が遊技媒体排出制御手段に送られるが、賞球数が異なる場合もあるので、図5における遊技盤内の入賞検出手段（各役

物等に設けられる図示しないセンサ等)からの検出信号に基づき遊技制御手段からも賞球数信号が遊技媒体排出制御手段に送られ、その賞球数信号に応じた数の遊技球が遊技媒体排出手段から図4の球供給皿48に排出される。この場合、遊技制御手段は役物等の駆動手段の動作も制御し、かつ、大当り状態等の特定遊技状態の情報を特定遊技状態記憶制御手段(図5)に出力する。

【0032】この場合、特定遊技の権利は、遊技機2から図3におけるICカード1内の特定遊技状態記憶手段に記憶され、その記憶に基づき、後に、図5の特定遊技状態記憶制御手段、遊技制御手段を介して遊技盤の駆動手段を駆動することも可能である。また、上記の特定遊技の権利は、図1に示した外部の特定遊技保留記憶装置14内の特定遊技権利記憶制御手段に記憶しておき、後に行使することもできる。

【0033】上記の、図4の遊技機2では、遊技者が、有価価値加算機12の紙幣投入口等に新たに現金を投入すれば、ICカード1内の有価価値加算手段(図3)を介してその金額に応じた有価価値がICカード1内の有価価値記憶手段に書込まれ、上記と同様の手順により遊技を行うことができる。

【0034】また、上記の有価価値の加算、減算、遊技の履歴等は、ICカード1内の使用履歴記憶手段(図3)に記憶される。この使用履歴記憶は、ICカード1内のタイム・カレンダー手段(図3)の経時記録に合わせて時系列データで記憶される。そして、この使用履歴記憶は、ICカード1が遊技機2に挿入された際に、遊技者が、使用履歴確認操作手段(図5)を操作すると、使用履歴制御手段(図5)によりICカード1の使用履歴記憶手段から読み出され、使用履歴表示制御手段(図5)を介して使用履歴表示手段(図5)に表示される。

【0035】上記のようにして遊技を行った後、その遊技機での遊技を終了する場合は、遊技者は、図4における返却スイッチ53を操作する。この返却スイッチ53からの排出操作指令によりICカード1は、遊技機2から排出される。

【0036】従来の遊技システムにおいては、遊技者は、その遊技店での遊技を終了する場合は、獲得した賞球を景品に交換する。ICカードを用いる本実施例の遊技システムでは、獲得した賞球は、いったん、上記のICカード1内に記憶させる。この場合の動作について、図6を参照しながら説明する。

【0037】まず、遊技者は、獲得した賞球を獲得遊技媒体計数装置13に入れる。賞球の流入があった場合には、獲得遊技媒体計数装置13内の遊技媒体計数手段が遊技媒体の個数を計数し、この遊技媒体数データをICカード1へ送信する。この際、同時に、獲得遊技媒体計数装置13内の遊技店識別情報送信手段が、この装置の所属する遊技店の店識別コードを、また、獲得遊技媒体計数装置13内の遊技媒体識別情報送信手段が、この遊

技媒体の種別(例えば、パチンコ球であるとか、メダルであるとか)を示す遊技媒体識別コードを、上記遊技媒体数データに加えてICカード1へ送信する。

【0038】上記のデータを受けると、ICカード1の獲得遊技媒体記憶手段内の獲得遊技媒体数書込み手段は、上記の遊技媒体数をICカード1内の遊技媒体記憶手段に書込むよう制御を行う。

【0039】この場合、獲得遊技媒体数書込み手段であるICカードCPUは、その内部に遊技店識別制御手段と遊技媒体識別制御手段とを有しており、遊技店識別コードに基づきその遊技店を判定して遊技店判定信号を出力するとともに、遊技媒体識別コードに基づきその遊技媒体の種別を判定して遊技媒体種別判定信号を出力する。ICカードCPUは、その遊技店判定信号および遊技媒体種別信号に基づいて、この遊技店と、その遊技媒体(遊技機がパチンコ機であればパチンコ球、パチスロ機であればメダル等)の種類を識別し、遊技媒体記憶手段内に記憶されている遊技店別の記憶領域の中の遊技媒体別の記憶領域のうちから、その遊技媒体(この場合にはパチンコ球)の遊技媒体数の残高データ(最初の時点では零になっている)に獲得遊技媒体計数装置13から転送されてきた遊技媒体数データを加算して記憶させるように制御する。そして、遊技媒体記憶手段への書込みが終了すると、獲得遊技媒体計数装置13に書込み終了信号を返す。

【0040】図6に示す遊技媒体記憶手段内には、遊技店識別コードに基づき遊技店毎のデータを記憶するA、B、C、…記憶領域が設けられており、各遊技店別記憶領域内には、遊技媒体識別コードに基づき複数の遊技媒体の数をそれぞれ独立に記憶可能な複数の媒体別記憶領域が設けられている。例えば、遊技店Aのデータを記憶するA記憶領域の第1記憶領域には、パチンコ機で遊技するためのパチンコ球として利用できるデータが球単位で記憶され、第2記憶領域には、パチスロ機で遊技するためのメダルとして利用できるデータが枚数単位で記憶され、第3記憶領域には、その他の遊技機で遊技するための遊技媒体として利用できるデータが遊技媒体の数を単位として記憶される。

【0041】以上の動作が完了すると、獲得遊技媒体計数装置13内のカード搬送制御手段(図示せず)は、ICカード1を獲得遊技媒体計数装置13のカード挿入口から排出する。

【0042】上記において、獲得した賞球は、計数した後、すべてICカード1内に記憶させる必要はなく、計数した後、その一部を従来の方式で景品交換し、残りの賞球数をICカード1内に書込むようにしてもよい。このようにすれば、いわゆる端数の賞球も、後日、積み立てて再遊技や景品交換に使用することができる。

【0043】遊技者は、その後、上記のようにしてICカード1内に記憶された獲得遊技媒体数に基づいて景品

交換を行いたい場合は、上記のICカード1を遊技店内の景品交換制御装置4の挿入口等に挿入する。

【0044】図6および図7に示すように、ICカード1が景品交換制御装置4の挿入口等に挿入されると、ICカード1内の遊技媒体記憶数読出し手段(図6)が遊技媒体記憶手段の記憶内容を景品交換制御装置4に送る。この場合、遊技媒体記憶手段の記憶内容を読み出す手段は、景品交換制御装置4側に設けられてもかまわない。

【0045】上記のようにして読み出された遊技媒体記憶手段の記憶値は、景品交換制御装置4内の遊技媒体換算制御手段(図7)に送られて所定の遊技媒体の個数に換算される。例えば、パチンコ球以外の遊技媒体もすべてパチンコ球の数にいったん変換するなどである。この場合の変換比率は、各遊技店により異なる値となる。そして、パチンコ球数という共通の単位に換算された各遊技媒体数は、各々遊技媒体数累積加算手段に送られて合算される。

【0046】そして、この合算された遊技媒体数である所有遊技媒体総数は、遊技店管理装置8の所有遊技媒体総数表示手段(図7)に表示される。ここで、遊技者が、交換を希望する景品の種類と数量を遊技店の係員に告げることにより、遊技店の係員が遊技店管理装置8の景品選択手段(図7)および景品交換数選定手段(図7)をその旨操作すると、この景品選定信号は、景品交換制御装置4内の遊技媒体数比較判定制御手段(図7)に送られる。この場合、上記の所有遊技媒体総数の信号も同時に上記の遊技媒体数比較判定制御手段に送られる。

【0047】遊技媒体数比較判定制御手段は、2つのデータを比較し、遊技者の保有する所有遊技媒体総数が遊技者の選定した景品の種類と数量に相当する遊技媒体数よりも大きな値となっているか否かを判定する。この結果、所有遊技媒体総数が遊技者の選定した景品の種類と数量に相当する遊技媒体数よりも大きな値となっていれば、交換を認める交換認定信号を遊技店管理装置8に送る。この場合、景品の価値がある程度以上の高価格な場合には、この交換認定信号を遊技店識別コードと一緒に景品交換会社へ送り、景品交換会社から遊技者に景品を届けるようにし、景品の価値がある程度以下の低価格な場合には、それらの景品を遊技店内にストックしておきこの交換認定信号に基づき直接遊技者に渡すようにしてもよい。景品交換会社からは、後日、景品の代金とその遊技店に対して請求される。

【0048】この場合、上記の交換認定信号は、景品交換制御装置4内の記憶数減算手段(図7)にも送られ、景品交換に使用された分の遊技媒体数をICカード1の遊技媒体記憶手段内の当該遊技店の記憶領域の記憶値から減算する。

【0049】また、上記の交換認定信号は、景品交換制

御装置4内の決済情報送信手段(図7)にも送られる。この決済情報送信手段には、ICカード1から当該遊技店の遊技媒体数データも送られている。決済情報送信手段は、上記のようにして各遊技店で景品交換に用いた遊技媒体の総数を計算し、景品交換会社からのデータ要求に応じて所定期間ごとに合計し景品交換会社へ送信する。

【0050】次に、このようにして、遊技媒体記憶手段内に遊技媒体数を記憶させた後、後日再び遊技(再遊技)を行いたい場合は、このICカード1を景品交換制御装置4に挿入する。ICカード1が景品交換制御装置4の挿入口等に挿入されると、ICカード1内の遊技媒体記憶数読出し手段(図6)が遊技媒体記憶手段の記憶内容を景品交換制御装置4に送る。この場合、景品交換制御装置4の遊技店識別制御手段(図7)は、読み出された記憶値から、その景品交換制御装置4の所属している遊技店の記憶値(遊技媒体数)を識別して分離し、再遊技用遊技媒体排出制御手段(図7)に送る。再遊技用遊技媒体排出制御手段は、この景品交換制御装置4の図示しない操作手段等により遊技者が指定した数の遊技媒体を排出し、再遊技に使用された分の遊技媒体数をICカード1の遊技媒体記憶手段内の当該遊技店の記憶領域の記憶値から減算する。

【0051】なお、本発明は、上記実施例に限定されるものではない。上記実施例は、例示であり、本発明の特許請求の範囲に記載された技術的思想と実質的に同一な構成を有し、同様な作用効果を奏するものは、いかなるものであっても本発明の技術的範囲に含まれる。

【0052】例えば、上記実施例では、玉貸しの場合には、ICカード内に記憶された有価価値の残高から遊技機側の有価価値変換制御手段が自己の使用する遊技媒体に変換して変換した有価価値分だけICカード内の有価価値を減算する例について説明したが、これは、遊技機の種別信号を遊技機側からICカード側に送りICカード側が遊技媒体の種別を判定してICカード側で有価価値を遊技媒体数に変換し、その遊技媒体数データを遊技機側に送るようにしてもかまわない。

【0053】さらに、上記の遊技媒体記憶手段の記憶値には、そのデータを記憶させた遊技店の識別情報をも合わせて記憶させているので、記憶させた遊技店と異なる遊技店において景品交換や遊技媒体に交換した場合には、景品交換会社を介して遊技店間の精算を行うようにしてもよい。

【0054】また、上記実施例の遊技媒体数の記憶値の合計値を用いて、遊技媒体を獲得した遊技店以外の他の遊技店においても再遊技が行えるようにすることも可能である。

【0055】

【発明の効果】以上説明したように、上記構成を有する本願の第1の発明によれば、遊技者は、1つの有価価値

記憶媒体に獲得媒体数を記憶させることができ、かつ、異なる遊技店ごと、異なる遊技媒体ごとの遊技媒体数に分けて記憶させることができるので、遊技者は、1つの有価値記憶媒体を用いて異なる遊技店で景品交換を行うことができる。また、その遊技媒体数記憶値を用いて後日再び遊技を行うことができる。また、上記構成を有する本願の第2の発明によれば、上記の遊技媒体数記憶値は、遊技店ごと、遊技媒体種別ごととなっており、景品交換会社に景品交換請求を行う際にも、遊技媒体数と遊技店識別情報と一緒に送信できるので、各遊技店の分担当が明確に区別できる。したがって、遊技者は、異なる遊技店で獲得した遊技媒体をも用いて景品交換ができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例であるICカードを用いた遊技システムの全体構成を示すブロック図である。

【図2】図1におけるICカードの一具体例の外観構成を示す斜視図である。

【図3】図1におけるICカードのさらに詳細な構成を示す原理ブロック図である。

【図4】図1における遊技機の一具体例の全体構成を示す斜視図である。

【図5】図4における遊技機のさらに詳細な構成を示す原理ブロック図である。

【図6】図3におけるICカード内の獲得遊技媒体記憶手段および獲得遊技媒体数計数装置のさらに詳細な構成を示す原理ブロック図である。

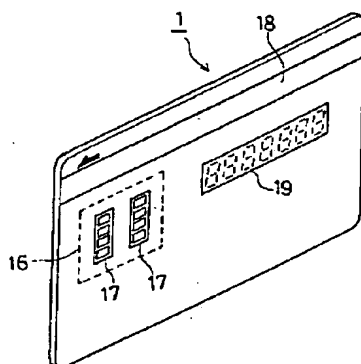
【図7】図1における景品交換制御装置および遊技店管理装置のさらに詳細な構成を示す原理ブロック図である。

【符号の説明】

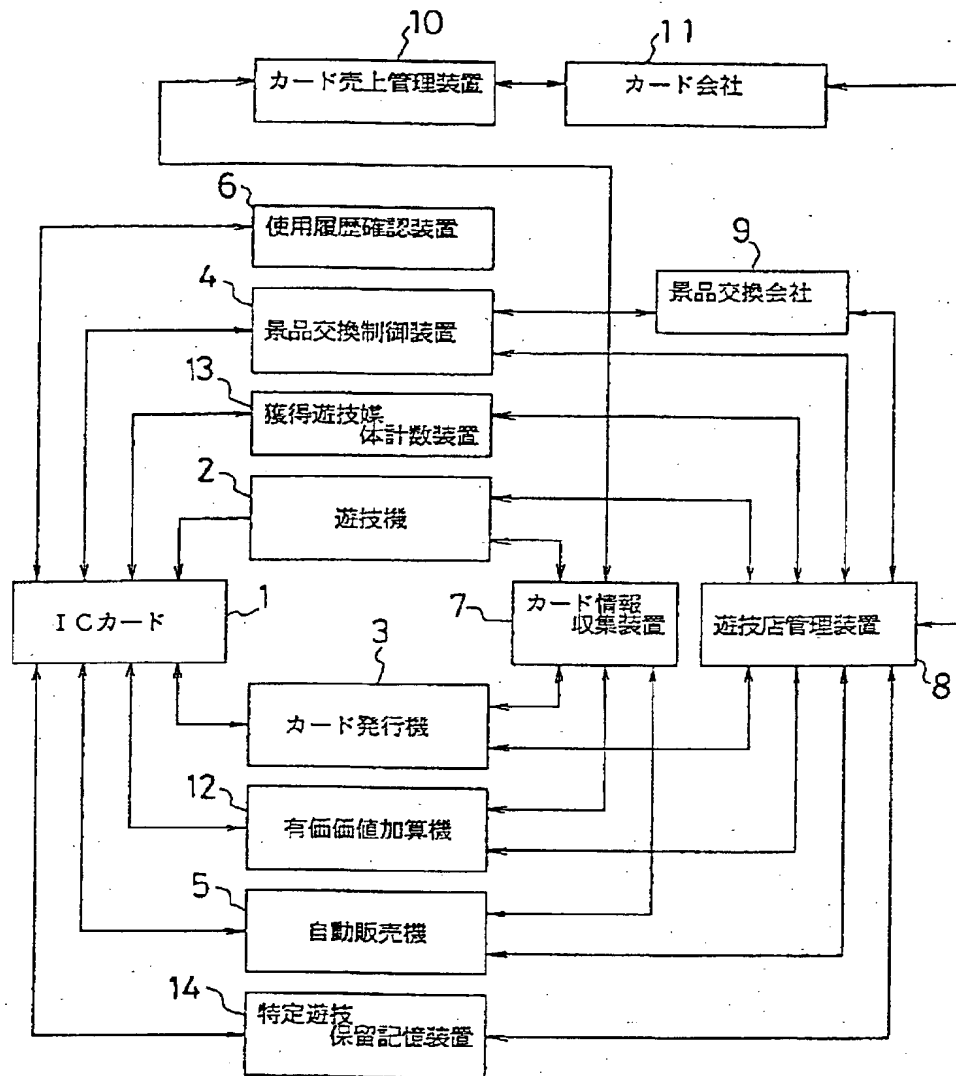
- 1 ICカード
- 2 遊技機
- 3 カード発行機
- 4 景品交換制御装置
- 5 自動販売機

- * 6 使用履歴確認装置
- 7 カード情報収集装置
- 8 遊技店管理装置
- 9 景品交換会社
- 10 カード売上管理装置
- 11 カード会社
- 12 有価値値加算機
- 13 獲得遊技媒体数計数装置
- 14 特別遊技保留記憶装置
- 15 カード基体
- 16 ICモジュール
- 17 入出力端子部
- 18 磁気ストライプ
- 19 表示部
- 38 主枠
- 39 補助枠
- 40 機枠
- 41 前面枠
- 42 ガラス枠
- 43 前面パネル
- 44 ガイドレール
- 45 遊技部
- 46 遊技盤
- 47 球貸制御装置
- 48 球供給皿
- 49 操作ハンドル
- 50 球受皿
- 51 カード挿入口
- 52 球貸スイッチ
- 53 返却スイッチ
- 55 残度数表示器
- 56 操作スイッチ有効表示器
- 57 挿入時度数表示器
- 58 カード使用可能表示器
- 59 動作表示ランプ
- * 60 設定特定図柄表示器

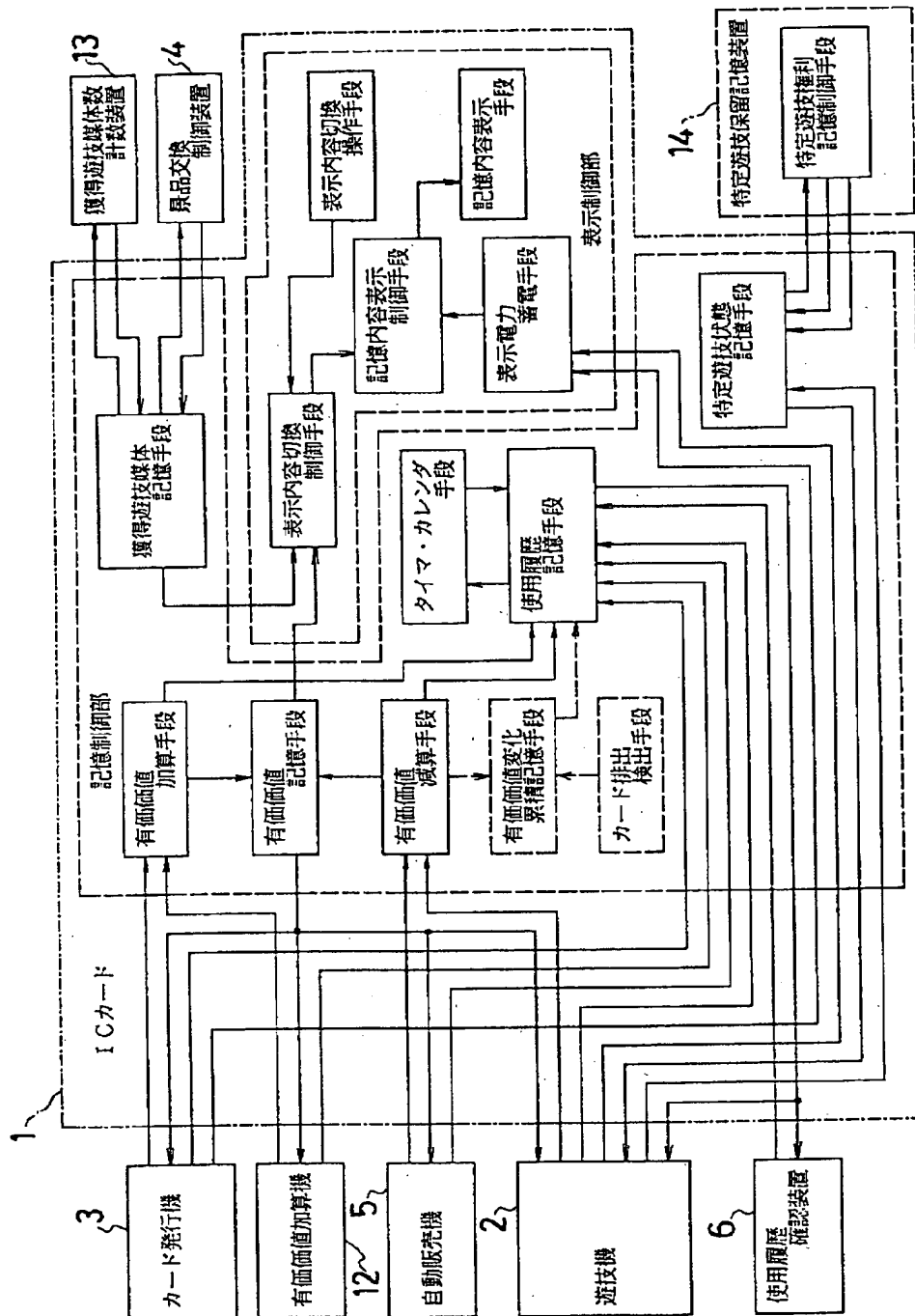
【図2】



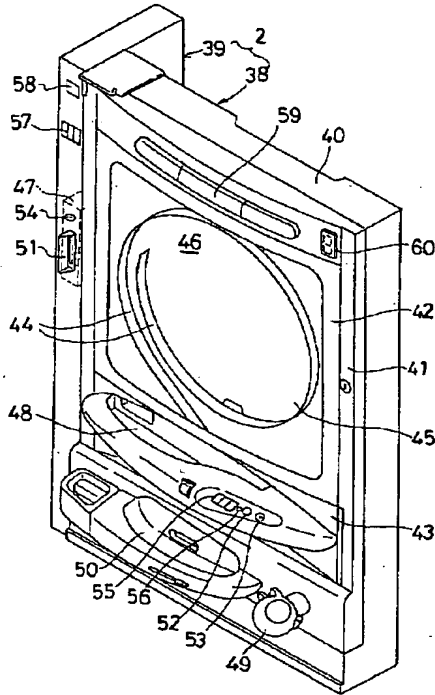
【図1】



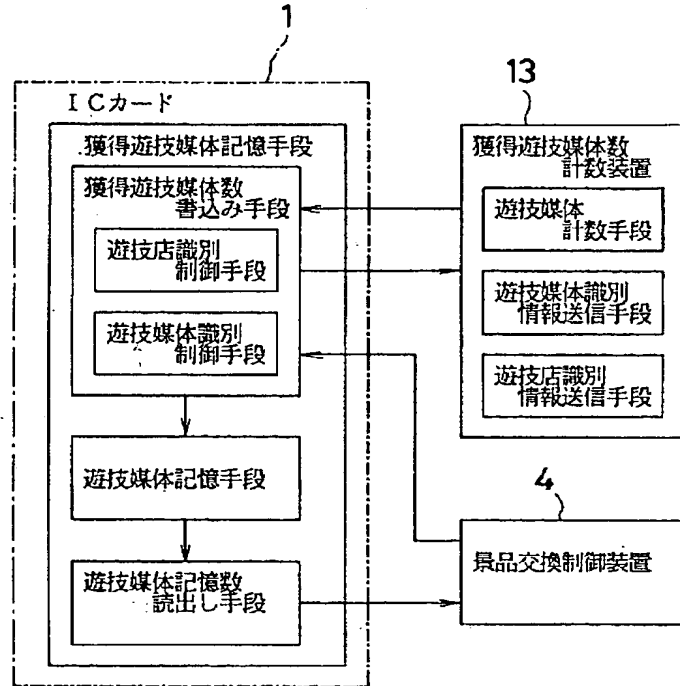
【図3】



【図4】

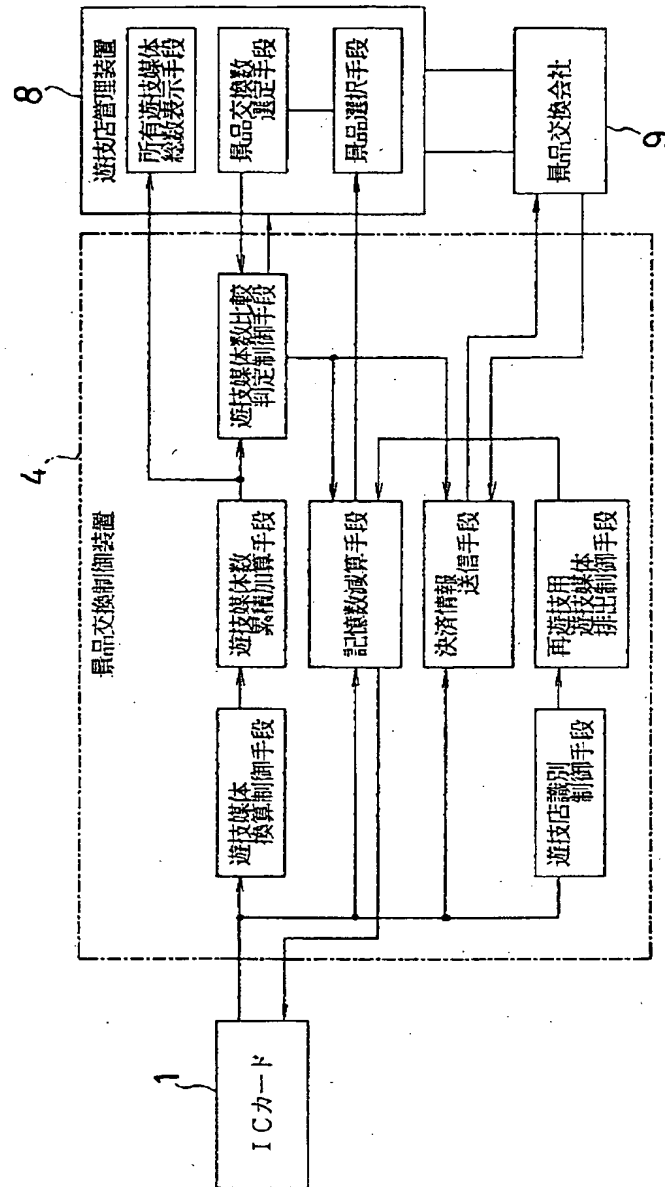


【図6】



[illegible]

【図7】



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
 【部門区分】第1部門第2区分
 【発行日】平成12年11月28日(2000.11.28)

【公開番号】特開平6-134135
 【公開日】平成6年5月17日(1994.5.17)
 【年通号数】公開特許公報6-1342
 【出願番号】特願平4-309833
 【国際特許分類第7版】

A63F 7/02 337
 354
 B42D 15/10 521
 G07F 7/08

【F1】

G07F 7/08 S
 A63F 7/02 337
 354
 B42D 15/10 521

【手続補正書】
 【提出日】平成11年10月26日(1999.10.26)

【手続補正1】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】請求項1
 【補正方法】変更
 【補正内容】

【請求項1】 遊技に使用するための金銭と等価な有価価値を記憶可能な有価価値記憶媒体であって、前記遊技によって獲得した遊技媒体数を記憶する遊技媒体記憶手段と、当該遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の種別を判定する遊技媒体識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の所属する所属遊技店を判定する遊技店識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段の記憶内容を読み出し外部へ出力する遊技媒体記憶数読み出し手段と、を備えたことを特徴とする有価価値記憶媒体。

【手続補正2】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】請求項5
 【補正方法】変更
 【補正内容】

【請求項5】 遊技店ごとに配置され、遊技に使用するための金銭と等価な有価価値と当該遊技において遊技者が獲得した遊技媒体数である獲得媒体数とを記憶可能な有価価値記憶媒体に記憶された当該獲得媒体数に基づき景品との交換を外部の景品交換会社に請求する景品交換制御装置であって、複数の遊技店ごとに記憶された遊技媒体数を累積加算し

累加媒体数を出力する遊技媒体数累積加算手段と、遊技者の選択した景品の価値に相当する遊技媒体数である相当媒体数を出力する景品交換数選定手段と、前記累加媒体数と前記相当媒体数とを比較し、前記累加媒体数が前記相当媒体数よりも大なる場合には景品交換制御信号を発する遊技媒体数比較判定手段と、当該景品交換制御信号が発せられた場合には、前記相当媒体数を前記累加媒体数から減算する記憶数減算手段と、前記相当媒体数と前記景品交換制御装置の所属する遊技店の識別情報とを前記景品交換会社に対して送信する決済情報送信手段と、を備えたことを特徴とする景品交換制御装置。を特徴とする請求項5に記載した景品交換制御装置。

【手続補正3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0004
 【補正方法】変更
 【補正内容】
 【0004】

【課題を解決するための手段】上記の課題を解決するため、本願の第1の発明に係る有価価値記憶媒体は、遊技に使用するための金銭と等価な有価価値を記憶可能な有価価値記憶媒体であって、前記遊技によって獲得した遊技媒体数を記憶する遊技媒体記憶手段と、当該遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の種別を判定する遊技媒体識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段に書込む遊技媒体の所属する所属遊技店を判定する遊技店識別制御手段と、前記遊技媒体記憶手段の記憶内容を読み出し外部へ出力する遊技媒体記憶数読み出し手段と、を備えて構成され

る。また、本願の第2の発明に係る景品交換制御装置は、遊技店ごとに配置され、遊技機における遊技に使用する遊技媒体と交換可能で金銭と等価な有価価値と当該遊技において遊技者が獲得した遊技媒体数である獲得媒体数とを記憶可能な有価価値記憶媒体に記憶された当該獲得媒体数に基づき景品との交換を外部の景品交換会社に請求する景品交換制御装置であって、複数の遊技店ごとに記憶された遊技媒体数を累積加算し累加媒体数を出力する遊技媒体数累積加算手段と、遊技者の選択した景品の価値に相当する遊技媒体数である相当媒体数を出力

する景品交換数選定手段と、前記累加媒体数と前記相当媒体数とを比較し、前記累加媒体数が前記相当媒体数よりも大なる場合には景品交換制御信号を発する遊技媒体数比較判定手段と、当該景品交換制御信号が発せられた場合には、前記相当媒体数を前記累加媒体数から減算する記憶数減算手段と、前記相当媒体数と前記景品交換制御装置の所属する遊技店の識別情報とを前記景品交換会社に対して送信する決済情報送信手段と、を備えて構成される。

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 06-134135

(43)Date of publication of application : 17.05.1994

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

B42D 15/10

G07F 7/08

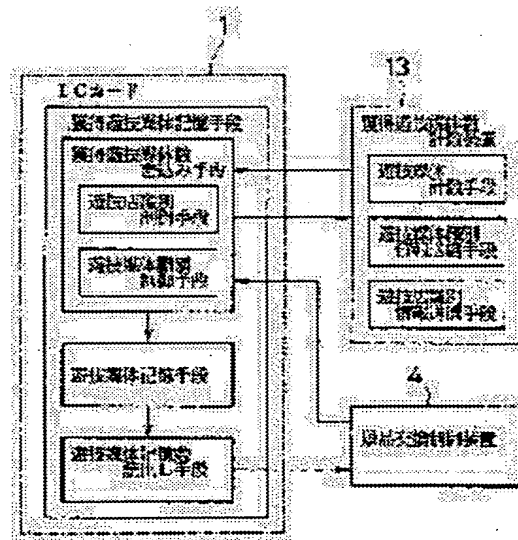
(21)Application number : 04-309833

(71)Applicant : SOPHIA CO LTD

(22)Date of filing : 26.10.1992

(72)Inventor : NIYAMA KICHIHEI
ITO KOJI

(54) NEGOTIABLE VALUE STORAGE MEDIUM AND PREMIUM EXCHANGE CONTROLLER



(57)Abstract:

PURPOSE: To provide the negotiable value storage medium and the premium exchange controller for enabling premium exchanges at various play shops based on the total of stored values concerning the number of play media possessed by play.

CONSTITUTION: This device is provided with an IC card 1 equipped with a storage part for storing the number of balls for Japanese pinball game (PACHINKO) possessed by play or the like, CPU or the like for judging the class of that number and CPU or the like for judging the assigned play shop to which those balls belong, and a premium exchange controller 4 equipped with a CPU or the like for accumulatively adding the number of balls for each play shop stored in this IC card 1, and CPU or the like for outputting the number of balls or the like corresponding to the value of a premium selected by a player, comparing the accumulative number of balls with the corresponding number of balls and performing control so as to exchange the balls with the premium when the former number is

larger than the latter number.

LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 26.10.1999

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 28.08.2001

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The valuable value storage which can memorize [that the game medium used for the game in a game machine characterized by providing the following and exchange are possible, and] valuable value equivalent to money A game medium storage means to memorize the number of game media gained by the aforementioned game Game medium discernment control means which judge the classification of the game medium written in the game medium storage means concerned Game store discernment control means which judge the affiliation game store to which the game medium written in the aforementioned game medium storage means belongs A number read-out means of game medium storage to output the content of storage of the aforementioned game medium storage means to the read-out exterior

[Claim 2] The aforementioned game medium storage means is the valuable value storage indicated to the claim 1 characterized by memorizing the aforementioned number of acquisition game media for every game store to a different storage region based on the game store discriminated by the aforementioned game store discernment control means.

[Claim 3] The aforementioned game medium storage means is the valuable value storage indicated

to the claim 1 or claim 2 characterized by memorizing the aforementioned number of acquisition game media for every game medium to a different storage region based on the game medium discriminated by the aforementioned game medium discernment control means.

[Claim 4] The valuable value storage indicated to the claim 1 or claim 3 characterized by having a content display means of storage to display the content of storage of the aforementioned game medium storage means.

[Claim 5] The premium exchange control unit which asks an external premium exchange company for exchange with a premium based on the number concerned of acquisition media memorized by the valuable value storage which can memorize the game medium which is characterized by to provide the following, and which it is arranged for every game store and is used for the game in a game machine, and the number of acquisition media which is the number of game media which the game person gained [in / valuable value equivalent to money, and the game concerned / exchange is possible and A number accumulation means of game media to accumulate the number of game media memorized for two or more game stores of every, and to output the number of acceleration media A number selection means of premium exchange to output the number of considerable media which is the number of game media equivalent to worth of the premium which the game person chose The number comparison-test means of game media which emits a premium exchange control signal when the aforementioned number of acceleration media is compared with the aforementioned number of equivalent media and the aforementioned number of acceleration media consists of the aforementioned number of equivalent media size A settlement-of-accounts information transmitting means to transmit a number subtraction means of storage to subtract the aforementioned number of equivalent media from the aforementioned number of acceleration media, and the aforementioned number of equivalent media and the identification information of the game store to which the aforementioned premium exchange control unit belongs to the aforementioned premium exchange company when the premium exchange control signal concerned is emitted

[Claim 6] The premium exchange control unit indicated to the claim 5 characterized by having the game medium conversion control means which convert the storage value of the number of game media of two or more kinds of game media into the number of game media of a specific game medium, and are given to the aforementioned number accumulation means of game media.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to the game system equipped with the premium exchange control unit controlled to make the storage which has the portability which can memorize

the quantity of game media, such as a pachinko ball especially used for game machines, such as a pachinko machine and a slot machine (the so-called "pachislot machine"), and a medal, etc., and the game medium gained as a result of the game exchange for a premium about the game system containing a pachinko machine etc.

[0002]

[Description of the Prior Art] In a game store, conventionally the gained game media (a pachinko ball, a medal, a card, a tape that were published by carrying out counting of the number of acquisition, etc.) When the numbers of acquisition media which are the number of game media gained to the worth of a premium which it is invalid valueless and a game person expects that it does not exchange for a premium within the day ran short, the game person of the number of acquisition media within the limits exchanged for the premium which is not necessarily wished to have. Moreover, it was performed that the difference of worth of a premium and the number of acquisition media returns a corresponding game medium, or exchanges it for a premium exchangeable with the number of media of the difference. In recent years, the number of acquisition media is memorized on a storage card, and the game system exchanged for a premium according to the storage value is developed.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, by the above storage card methods, based on the storage value in a storage card, premium exchange could be performed only in the game store which published the storage card, and it was not able to perform premium exchange in other game stores using the storage value of the storage card. Moreover, the reconversion of the storage value in a storage card is carried out to a game medium later, and the game could be performed only in the game store which published the storage card, and it was not able to perform a game in other game stores using the storage card. this invention is made in order to solve the above-mentioned trouble, it makes the number of game media gained by the game memorize, and aims at offering the valuable value storage in which premium exchange is possible, and a premium exchange control unit also in a different game store based on the sum total of the storage value.

[0004]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned technical problem, the valuable value storage concerning invention of the 1st of this application A game medium storage means to memorize the number of game media which is the valuable value storage which can memorize [that the game medium used for the game in a game machine and exchange are possible, and] valuable value equivalent to money, and was gained by the aforementioned game, The game medium discernment control means which judge the classification of the game medium written in the game medium storage means concerned, It has the game store discernment control means which judge the affiliation game store to which the game medium written in the aforementioned game medium storage means belongs, and a number read-out means of game medium storage to output the content of storage of the aforementioned game medium storage means to the read-out exterior, and is constituted. Moreover, the premium exchange control unit concerning invention of the 2nd of this application It is arranged for every game store. The game medium used for the game in a game machine and exchange are possible, and it sets to valuable value equivalent to money, and the game concerned. It is the premium exchange control unit which asks an external premium exchange company for exchange with a premium based on the number of acquisition media concerned memorized by the valuable value storage which can memorize the number of acquisition media which is the number of game media which the game person gained. A number accumulation means of game media to accumulate the number of game media memorized for two or more game stores of every, and to output the number of acceleration media, A number selection means of premium

exchange to output the number of considerable media which is the number of game media equivalent to worth of the premium which the game person chose, The aforementioned number of acceleration media is compared with the aforementioned number of equivalent media. the aforementioned number of acceleration media size rather than the aforementioned number of equivalent media The number comparison-test means of game media which emits a premium exchange control signal in becoming, When the premium exchange control signal concerned is emitted, it has a settlement-of-accounts information transmitting means to transmit a number subtraction means of storage to subtract the aforementioned number of equivalent media from the aforementioned number of acceleration media, and the aforementioned number of equivalent media and the identification information of the game store to which the aforementioned premium exchange control unit belongs to the aforementioned premium exchange company, and is constituted.

[0005]

[Function] Since according to invention of the 1st of this application which has the above-mentioned composition it can divide into the number of game media for every different game medium the whole game store which a game person can store the number of acquisition media in one valuable value storage, and is different and can be made to memorize, a game person can perform premium exchange in a different game store using one valuable value storage. Moreover, a game can be again performed later using the number storage value of game media. Moreover, according to invention of the 2nd of this application which has the above-mentioned composition, since the above-mentioned number storage value of game media can transmit the number of game media, and game store identification information together in case it has become every game store and every game medium classification and performs a premium exchange claim in a premium exchange company, the assignment of each game store can distinguish it clearly. Therefore, a game person can do premium exchange also using the game medium gained in a different game store.

[0006]

[Example] Hereafter, the example of this invention is explained based on a drawing. Drawing 1 is drawing having shown the example of the game structure of a system using IC card 1 which is one example of this invention. As shown in drawing, by being inserted in the game machines 2, such as a pachinko machine and a pachislot machine, this IC card 1 can change into a game medium the valuable value memorized by IC card 1, and can write the number in the storage section in IC card 1.

[0007] This IC card 1 is published by the card issue machine 3 of game inside of a shop. A game person injects cash into the card issue machine 3, and purchases IC card 1 valuable value (frequency etc.) is remembered to be. Moreover, a game person can make the number of valuable value of IC card 1 on hand the value equivalent to the injection amount of money by inserting IC card 1 on hand in the valuable value adding machine 12 of inside of a shop, and injecting cash, when valuable worth of IC card 1 already purchased is used up.

[0008] And the information on IC card 1 is sent to card information gathering equipment 7 or game store management equipment 8 through the game machine 2 or the card issue machine 3, and is used for management of a game store.

[0009] When a game person performs a game with the game machine 2 and gains awarded balls etc., counting of the number of awarded balls is carried out by the acquisition game medium counter 13, it is written in a storage region (according to game classification by stores and game medium) predetermined [in IC card 1] in the value, and it memorizes.

[0010] By inserting this IC card 1 in the premium exchange control unit 4, a game person can convert the number of game media in IC card 1 into a premium exchange rate, and can also exchange for a premium through the direct or premium exchange company 9 on the game inside of

a shop.

[0011] A game person can also purchase a drink, food, etc. from a vending machine 5 on the game inside of a shop using this IC card 1. In addition, to IC card 1, since this game person's game history and a card use history are also simultaneously memorizable, whether it is the so-called "customer" can judge immediately with high use frequency of this game store and game frequency. This history can be read with use history check equipment 6, and various kinds of privileges, such as an increase in discount of game costs, awarded balls, etc., can also be given. Furthermore, when the right of a game occurs ["great success"] specially in the game in the game machine 2, specially, a game person can once do hold storage and can also do the exercise of the right storage to the game hold storage 14 behind.

[0012] Moreover, the sales of this IC card 1 are sent to card sales management equipment 10 through card information gathering equipment 7, and are sent to the card issuer 11 who finally manufactures and sells an IC card.

[0013] Next, the appearance composition of one example of the IC card which is the example of this invention is shown in drawing 2 . As shown in drawing, the IC module 16 which is the semiconductor device which has control and a storage function is formed in the interior of the card base 15 formed with material, such as plastics, the input/output terminal section 17 is formed in the information transfer with the exterior at a card face, a magnetic stripe 18 is formed in a card face as the auxiliary storage section, the display 19 for data display is formed in a card face, and it is constituted. The IC module 16 has the control section and the storage section which are not illustrated, and a control section is equipped with CPU, RAM, ROM, etc. which are not illustrated. Moreover, as the storage section, semiconductor memory which is not illustrated, such as EPROM (electric programmable ROM), EEPROM (ROM eliminable [electric write-in]), and RAM, is used. And the above-mentioned input terminal section 17 outputs the signal about storage of this valuable value to the exterior while the signal relevant to storage of valuable value etc. is inputted through this from the card issue machine 3, the valuable value adding machine 12, or game machine 2 grade. In addition, on the occasion of signal transfer with the exterior, using not only when carrying out to a contact process through the above-mentioned input/output terminal section 17, but radio, magnetic coupling, etc., you may be and may input it made to output at a non-contact ceremony. Moreover, to the magnetic stripe 18 of this example, the data (information relevant to the issue of banknotes of the issue store of an IC card, the issue consecutive number, etc., information relevant to the holder of the card concerned, etc.) of an amount are memorizable a little. Furthermore, you may form from the exterior the ten key in which an operator command input is possible in a card face.

[0014] Next, the still more detailed composition of an IC card is shown in drawing 3 as a principle block diagram. As shown in drawing, IC card 1 is equipped with the storage control section and the display-control section.

[0015] Next, the composition of the pachinko machine which is the example of **** of the game machine for performing a game using above-mentioned IC card 1 is explained using drawing 4 and drawing 5 .

[0016] Using IC card 1 to which it was published by the card issue machine 3 mentioned above, or valuable value was added by the valuable value adding machine 12, in the valuable value memorized by IC card 1, the game machine 2 in which an equivalent exchange is possible is constituted by the main frame 38 and the auxiliary frame 39 to the game medium, as shown in drawing 6 . The various functions relevant to the game are added to the main frame 38, ball rental of the pachinko ball which is the card control function and game medium accompanying use of IC card 1 is lent out and carried out to the auxiliary frame 39, and the function etc. is added.

[0017] The main frame 38 is constituted by preparing in the front-face side of the hollow box

frame-like machine frame 40 possible [rotation of the front frame-like frame 41]. A glass holder 42 and a front panel 43 are formed in the window part established in this front frame 41 possible [rotation], and the game board 46 which has the game section 45 surrounded by the guide rail 44 is arranged behind [that transparent glass is arranged] a glass holder 42. In the front panel 43 located under the glass holder 42 The awarded balls based on a hit ball winning a prize of one of the winning-a-prize fields (not shown) prepared in the game section 45 of the game board 46, The sphere supply pan 48 which stores the sphere on hire based on operating the ball rental control unit 47 in the auxiliary frame 39 is formed, and a sphere is supplied to the discharge sphere standby section of a hit ball launcher style (not shown) from this sphere supply pan 48. Moreover, the operation handle 49 for operating a hit ball launcher style and the sphere saucer 50 grade which receives the sphere which cannot be stored in the sphere supply pan 48 are suitably prepared in the lower part of the front frame 41.

[0018] The ball rental control unit 47 contained in the auxiliary frame 39 reads the valuable value by which storage maintenance is carried out for the valuable value storage means in IC card 1 inserted from card ***** 51. moreover -- for example, the thing for which a game person operates the ball rental switch 52 formed in the sphere supply pan 48 -- responding -- the pachinko ball of a predetermined number -- lending out -- a loan -- valuable worth of IC card 1 is rewritten by supplying the valuable value subtraction signal according to the frequency which is equivalent to a pachinko ball the bottom to the valuable value subtraction means in IC card 1 And when a game person operates the return switch 53 or the balance of valuable worth of IC card 1 is lost, IC card 1 incorporated inside is discharged from card ***** 51. By operating the ball rental switch 52, about the valuable value for the frequency with which ball rental eccrisis was presented, you may make it the ball rental control unit 47 always supply a valuable value subtraction signal to IC card 1, and it is the proper timing at the time of card eccrisis etc., and is good also as composition which performs valuable value rewriting operation of IC card 1. Moreover, when IC card 1 is discharged from card ***** 51, the lighting display of a display lamp disappears during the card insertion which has Light Emitting Diode etc., for example, and it may be made for the card control unit in the game machine 2 to indicate the state where IC card 1 is not received at a game person by visible.

[0019] Near the above-mentioned ball rental switch 52, the residual frequency drop 55 which are the display meanses (for example, drop which puts side by side three adjustable drops of 7 segment formulas, and displays three digits) which can display a number, and the operation switch effective drop 56 for indicating that it is in the state where it can operate by carrying out ball rental using an IC card are formed. Moreover, independently [the residual frequency drop 55], when an IC card is inserted in the ball rental control unit 47, the frequency drop 57 is prepared for the proper place of the auxiliary frame 39 at the time of the insertion for displaying the frequency balance of a card. Therefore, by comparing the display frequency of the frequency drop 57 with the display frequency of the residual frequency drop 55 at the time of the above-mentioned insertion, a game person can grasp the number of spheres carried out by carrying out ball rental in the game machine 2, and is convenient. Moreover, the card usable drop 58 which indicates that it is in the state in which **** on hire is possible using an IC card is prepared for the proper place (for example, upper part) of the auxiliary frame 39.

[0020] Moreover, action indication lamp 59 ** which performs the display according to the game state of this game machine 2 can be prepared in the upper part of the front frame 41, and according to lighting or the blink state of the action indication lamp 59, it is constituted so that the employee of a game store etc. can judge the game state of the game machine 2. furthermore, in the proper place (for example, method of right-hand side of the action indication lamp 59) of the front frame 41 The setting specification pattern drop 60 is formed and the specific pattern (for example, lucky

numbers, such as "7") set as the game machine 2 by the game store side is indicated by visible at the setting specification pattern drop 60. When the setting specification pattern displayed on this setting specification pattern drop 60 occurs on the conditions beforehand defined into the game, the game person has set up the content of a game so that comparatively big game profits can be gained. In addition, the setting specification pattern drop 60 may use electrochromatic display display etc. so that it can respond, not only when it constitutes from a 7 segment formula adjustable drop like this example, but when setting various figures and signs (for example, "\$" "10,000" etc.) as a specific pattern.

[0021] In the above, in the auxiliary frame 39, ball rental may be carried out and it may not be contained [may divide a function and], but you may constitute so that it may prepare in one in the main frame 38. In this case, what is necessary is just to form a card slot 51 near the above-mentioned ball rental switch 52. And if a valuable value adding machine is arranged between game machines instead of installing the auxiliary frame 39, a game person can perform valuable value addition to IC card 1, without separating from the game machine 2.

[0022] Next, the still more detailed principle block composition of the above-mentioned game machine 2 is shown in drawing 5 . Moreover, the still more detailed principle block composition of the acquisition game medium counter 13 in the acquisition game medium storage means and drawing 1 in IC card 1 in drawing 3 is shown in drawing 6 . And the still more detailed principle block composition of the premium exchange control unit 4 in drawing 1 and game store management equipment 8 is shown in drawing 7 .

[0023] Based on above-mentioned drawing 3 or above-mentioned drawing 7 , the storage and control flow in this IC card 1, the game machine 2, the acquisition game medium counter 13, the premium exchange control unit 4, and game store management equipment 8 are explained below.

[0024] First, when this IC card 1 is published, as shown in drawing 3 , the frequency which is valuable value equivalent to cash is written in EPROM (electric programmable ROM), EEPROM (ROM eliminable [electric write-in]), RAM, etc. which are a valuable value storage means in a card and which are not illustrated by the signal from the card issue machine 3. Frequency makes 1 yen 1 time, may break the amount of cash by this time, may make 100 yen 1 time (in this case, 1000 yen becomes 1000 degrees); and may break the amount of cash by this time (in this case, 1000 yen becomes 10 degrees). The method of the determination of the amount of money to 1 time is free by the game store etc. In this case, if it is the IC card of the type equipped with the ten key when a game person wants to check the balance of valuable worth of this time, the balance value of valuable value can be displayed on the liquid crystal display section which is the content display means of storage through CPU which is the content display-control means of storage by operating the ten key which is a display change operation means. The power supply in this case is obtained by display power accumulation-of-electricity meanses, such as a mercury battery and a solar battery. Or when inserted into the game machine 2, you may receive current supply from the display electric power supply means in the game machine 2 shown in drawing 5 .

[0025] Next, when the game machine 2 performs a game using this IC card 1, it puts into the card slot 51 (drawing 4) prepared in the game machine 2, and places into the regulatory region of the game machine 2. In this case, the control CPU of the game machine 2 requires ID cords (identification code : a store name, a game person code, etc.) etc. from the IC card inserted in the card slot for unjust prevention etc. In the case of drawing 3 , the game machine 2 will require identification code of ID storage means in IC card 1 (not shown), and ID storage means will output self identification code.

[0026] Simultaneously, by the valuable value read-out means (drawing 5), the game machine 2 reads the valuable value memorized by the valuable value storage means in inserted IC card 1, and

sends it to predetermined valuable value judging control means (drawing 5). When there is less balance of the valuable value in above-mentioned IC card 1 than a predetermined value or it is zero, here Predetermined valuable value judging control means mind valuable value storage residue information control means. When there is less balance of the valuable value in IC card 1 than a predetermined value, that is made to report to a below predetermined value storage valuable value information means, and when the balance of the valuable value in IC card 1 is zero, that is made to report to a storage valuable value balance end information means. Moreover, when the balance of the valuable value in IC card 1 is not zero, either and is not below a predetermined value, either, the amount of valuable value which the card memorizes is displayed on the residual frequency drop 55 grade of drawing 4 .

[0027] In this case, the read-out data of a valuable value read-out means are sent also to an unusual card detection means (drawing 5). And there is a case of not an IC card with the inserted card usable to a game machine but the card for banks etc. in this case -- while an unusual card information means (drawing 5) reports that, even if it emits a signal also to game media-conversion control means (drawing 5) and is able to read valuable value by control of a game media-conversion functional prohibition means -- the value -- being based -- ball rental -- carrying out (conversion to a game medium) -- it controls to forbid carrying out Furthermore, in the case of an unusual card, a control signal is emitted also to game control means (drawing 5) and game sphere discharge control means (drawing 5), drive control of the game board is stopped, and the discharge of a game sphere itself is forbidden to it.

[0028] Moreover, since the amount of valuable value memorized though the inserted card was a card for game machines is a counterfeit card in the case of an unusually huge card While the highest valuable value comparison-test means within an unusual card detection means detects this and an unusual card information means reports that like the above It controls to forbid the sphere loan (conversion to a game medium) based on the value, and to forbid the drive of the game board, and the discharge of a game sphere itself by game media-conversion control means.

[0029] Next, in response, if the game media-conversion operation means (ball rental switch 52 grade of drawing 4) of the game machine 2 which a game person shows to drawing 5 is operated (it pushes once), if the balance of valuable value of the control CPU they are [control] the game media-conversion control means of drawing 5 is not zero It changes into the number of the game media (for example, pachinko ball) by which the game machine uses valuable worth of the specified quantity according to the content of operation, and discharges to the sphere supply pan 48. Under the present circumstances, game media-conversion control means emit instructions for a valuable value change directions means (drawing 5), and make valuable worth of the part transformed to the game medium subtract from the storage value of IC card 1 simultaneously. In this case, a valuable value change directions means makes the storage value of the valuable value storage means in IC card 1 (drawing 3) subtract by accessing the valuable value subtraction means in IC card 1 (drawing 3).

[0030] If inserted IC card 1 is not an unusual card, when the signal which can be discharged will be sent out to a game sphere discharge control hand and the discharge manipulate signal will have been sent by operation of a game person from the game sphere discharge operation means (for example, operation handle 49 of drawing 4), a control signal is sent and a game sphere is discharged so that a game sphere discharge means may be made to discharge a hit ball.

[0031] If the discharged game sphere wins a prize as a result of a game, although passage of the winning-a-prize sphere detection means (drawing 5) of drawing 5 will show the fact of winning a prize and a winning-a-prize signal will be sent to a game medium emission-control means from this winning-a-prize sphere detection means Since the numbers of awarded balls may differ, based on .

the detecting signal from the winning-a-prize detection means in the game board in drawing 5 (sensor which is formed in each accessory etc. and which is not illustrated), the number signal of awarded balls is sent to a game medium emission-control means also from game control means. The game sphere of the number according to the number signal of awarded balls is discharged by the sphere supply pan 48 of drawing 4 from a game medium ejection means. In this case, game control means also control operation of driving means, such as an accessory, and output the information on specific game states, such as a great success state, to a specific game state storage control means (drawing 5).

[0032] In this case, the specific game state storage means in IC card 1 in drawing 3 memorizes from the game machine 2, and the right of a specific game can also drive the driving means of the game board behind through the specific game state storage control means of drawing 5 , and game control means based on the storage. Moreover, the right of the above-mentioned specific game is memorized for the specific game right storage control means in the specific game hold storage 14 of the exterior shown in drawing 1 , and can also be used behind.

[0033] In the above-mentioned game machine 2 of drawing 4 , if a game person newly injects cash into the bill input port of the valuable value adding machine 12 etc., the valuable value according to the amount of money is written in the valuable value storage means in IC card 1 through the valuable value addition means in IC card 1 (drawing 3), and the same procedure as the above can perform a game.

[0034] Moreover, the history of addition of the above-mentioned valuable value, subtraction, and a game etc. is memorized by the use history storage means in IC card 1 (drawing 3). This use history storage is memorized by time series data according to record of the timer calendar means in IC card 1 (drawing 3) with the passage of time. And when IC card 1 is inserted in the game machine 2, if a game person operates a use history check operation means (drawing 5), this use history storage will be read from the use history storage means of IC card 1 by use history control means (drawing 5), and will be displayed on a use history display means (drawing 5) through a use history display-control means (drawing 5).

[0035] When ending the game in the game machine after performing a game as mentioned above, a game person operates the return switch 53 in drawing 4 . IC card 1 is discharged from the game machine 2 by the discharge operator command from this return switch 53.

[0036] In the conventional game system, a game person exchanges the gained awarded balls for a premium, when ending the game in the game store. The gained awarded balls are made to once memorize in above-mentioned IC card 1 in the game system of this example using an IC card. Operation in this case is explained referring to drawing 6 .

[0037] First, a game person puts the gained awarded balls into the acquisition game medium counter 13. the case where there is an inflow of awarded balls -- the game medium in the acquisition game medium counter 13 -- counting -- a means carries out counting of the number of a game medium, and this number data of game media is transmitted to IC card 1 Under the present circumstances, simultaneously, the game store identification information transmitting means in the acquisition game medium counter 13 adds the game medium identification code the game medium identification information transmitting means in the acquisition game medium counter 13 indicates the classification of this game medium to be for the store identification code of the game store to which this equipment belongs again (or [it is a pachinko ball or is a medal]) to the above-mentioned number data of game media, and transmits to IC card 1.

[0038] If the above-mentioned data are received, the number of acquisition game media write-in means within the acquisition game medium storage means of IC card 1 will control to write the above-mentioned number of game media in the game medium storage means in IC card 1.

[0039] In this case, IC card CPU which is a number of acquisition game media write-in means has game store discernment control means and game medium discernment control means in the interior, judges the classification of the game medium based on game medium identification code, and outputs a game medium classification judging signal while it judges the game store based on game store identification code and outputs a game store judging signal. IC card CPU is based on the game store judging signal and a game medium classification signal. This game store, The kind of the game medium (it is a medal etc., if a game machine is a pachinko machine and it is a pachinko ball and a pachislot machine) is discriminated. Among the storage regions according to game medium in the storage region of the game classification by stores memorized in the game medium storage means [from] It controls to make the number data of game media transmitted to the balance data (it is zero at the time of the beginning) of the number of game media of the game medium (pachinko ball in this case) from the acquisition game medium counter 13 add and memorize. And after the writing to a game medium storage means is completed, it writes in the acquisition game medium counter 13, and a terminate signal is returned.

[0040] In the game medium storage means shown in drawing 6 , A, B, C, and -- storage region which memorize the data for every game store based on game store identification code are prepared, and the number of two or more game media is formed in two or more storage regions according to medium independently memorizable, respectively in each game classification-by-stores storage region based on game medium identification code. for example, to the 1st storage region of A storage region which memorizes the data of the game store A The data which can be used as a pachinko ball for playing a game with a pachinko machine are memorized per sphere. to the 2nd storage region The data which can be used as a medal for playing a game with a pachislot machine are memorized per number of sheets, and the data which can be used as a game medium for playing a game with other game machines are memorized by the 3rd storage region considering the number of game media as a unit.

[0041] If the above operation is completed, the card transfer-control means in the acquisition game medium counter 13 (not shown) will discharge IC card 1 from the card slot of the acquisition game medium counter 13.

[0042] After carrying out counting of the gained awarded balls, it is not necessary to make them memorize in IC card 1 altogether, and after carrying out counting, they carry out premium exchange of the part by the conventional method, and you may make it write in the remaining numbers of awarded balls in IC card 1 in the above. If it does in this way, the so-called awarded balls of a fraction can also be saved and can be used for a re-game or premium exchange later.

[0043] A game person inserts above-mentioned IC card 1 in the insertion mouth of the premium exchange control unit 4 of game inside of a shop etc. to perform premium exchange based on the number of acquisition game media memorized in IC card 1 as mentioned above after that.

[0044] If IC card 1 is inserted in the insertion mouth of the premium exchange control unit 4 etc. as shown in drawing 6 and drawing 7 , the number read-out means of game medium storage in IC card 1 (drawing 6) will send the content of storage of a game medium storage means to the premium exchange control unit 4. In this case, the means which reads the content of storage of a game medium storage means may be prepared in the premium exchange control unit 4 side.

[0045] The storage value of the game medium storage means read as mentioned above is sent to the game medium conversion control means in the premium exchange control unit 4 (drawing 7), and is converted into the number of a predetermined game medium. For example; it is also once changing all game media other than a pachinko ball into the number of pachinko balls etc. The conversion ratio in this case serves as a value which changes with each game stores. And each number of game media converted into the common unit of the number of pachinko balls is

respectively sent to the number accumulation means of game media, and is added together.

[0046] And the possession game medium total which is this number of game media added together is displayed on the possession game medium total display means (drawing 7) of game store management equipment 8. Here, if the official in charge of a game store operates that for the premium selection means (drawing 7) of game store management equipment 8, and the number selection means of premium exchange (drawing 7) by telling the official in charge of a game store the kind and quantity of a premium of which a game person expects exchange, this premium selection signal will be sent to the number comparison-test control means of game media in the premium exchange control unit 4 (drawing 7). In this case, the signal of the above-mentioned possession game medium total is also simultaneously sent to the above-mentioned number comparison-test control means of game media.

[0047] The number comparison-test control means of game media compare two data, and judge whether the possession game medium total which a game person holds serves as a kind of premium which the game person selected, and a bigger value than the number of game media equivalent to quantity. Consequently, if the possession game medium total serves as a kind of premium which the game person selected, and a bigger value than the number of game media equivalent to quantity, the exchange authorization signal which accepts exchange will be sent to game store management equipment 8. in this case, worth of a premium -- to some extent -- more than -- high -- when a price, this exchange authorization signal is sent to a premium exchange company together with game store identification code, a premium is sent to a game person from a premium exchange company, worth of a premium stocks those premiums on the game inside of a shop, in the following low prices to some extent, and you may make it pass a direct game person based on this exchange authorization signal From a premium exchange company, the price of a premium is charged to the game store later.

[0048] In this case, the above-mentioned exchange authorization signal is sent also to the number subtraction means of storage in the premium exchange control unit 4 (drawing 7), and subtracts the number of game media to have been used for premium exchange from the storage value of the storage region of the game store concerned within the game medium storage means of IC card 1.

[0049] Moreover, the above-mentioned exchange authorization signal is sent also to the settlement-of-accounts information transmitting means in the premium exchange control unit 4 (drawing 7). The number data of game media of the game store concerned are also sent to this settlement-of-accounts information transmitting means from IC card 1. A settlement-of-accounts information transmitting means calculates the total of the game medium used for premium exchange as mentioned above in each game store, totals it for every predetermined period according to the data demand from a premium exchange company, and is transmitted to a premium exchange company.

[0050] Next, after doing in this way and making the number of game media memorize in a game medium storage means, this IC card 1 is inserted in the premium exchange control unit 4 to perform a game (re-game) again later. If IC card 1 is inserted in the insertion mouth of the premium exchange control unit 4 etc., the number read-out means of game medium storage in IC card 1 (drawing 6) will send the content of storage of a game medium storage means to the premium exchange control unit 4. In this case, the game store discernment control means (drawing 7) of the premium exchange control unit 4 discriminate the storage value (the number of game media) of the game store to which the premium exchange control unit 4 belongs, dissociate from the read storage value, and are sent to the game medium emission-control means for re-games (drawing 7). The game medium emission-control means for re-games discharges a number of game media which the game person specified by the operation means which this premium exchange control unit 4 does not illustrate, and subtracts the number of game media to have been used for the re-game from the

storage value of the storage region of the game store concerned within the game medium storage means of IC card 1.

[0051] In addition, this invention is not limited to the above-mentioned example. The above-mentioned example is instantiation, and no matter it may be what thing which has the same composition substantially with the technical thought indicated by the claim of this invention, and does the same operation effect so, it is included by the technical range of this invention.

[0052] For example, although the above-mentioned example explained the example which subtracts the valuable value in an IC card by the valuable value which the valuable value conversion control means by the side of a game machine changed and changed into the game medium which self uses from the balance of the valuable value memorized in the IC card in the ball loan This sends the classification signal of a game machine to an IC card side from a game machine side, and an IC card side judges the classification of a game medium, it changes valuable value into the number of game media by the IC card side, and you may make it send the number data of game media to a game machine side.

[0053] Furthermore, since the identification information of a game store which made the data memorize was also made to double and memorize, when it exchanges for premium exchange or a game medium in a different game store from the game store made to memorize, you may be made to carry out settlement of accounts between game stores to the storage value of the above-mentioned game medium storage means through a premium exchange company.

[0054] Moreover, it is also possible to enable it to perform a re-game also in other game stores other than the game store which gained the game medium using the total value of the storage value of the number of game media of the above-mentioned example.

[0055]

[Effect of the Invention] Since according to invention of the 1st of this application which has the above-mentioned composition it can divide into the number of game media for every different game medium the whole game store which a game person can store the number of acquisition media in one valuable value storage, and is different and can be made to memorize as explained above, a game person can perform premium exchange in a different game store using one valuable value storage. Moreover, a game can be again performed later using the number storage value of game media. Moreover, according to invention of the 2nd of this application which has the above-mentioned composition, since the above-mentioned number storage value of game media can transmit the number of game media, and game store identification information together in case it has become every game store and every game medium classification and performs a premium exchange claim in a premium exchange company, the assignment of each game store can distinguish it clearly. Therefore, a game person can do premium exchange also using the game medium gained in a different game store.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the whole game system composition using the IC card which is one example of this invention.

[Drawing 2] It is the perspective diagram showing the appearance composition of one example of the IC card in drawing 1 .

[Drawing 3] It is the principle block diagram showing the still more detailed composition of the IC card in drawing 1 .

[Drawing 4] It is the perspective diagram showing the whole one example composition of the game machine in drawing 1 .

[Drawing 5] It is the principle block diagram showing the still more detailed composition of the game machine in drawing 4 .

[Drawing 6] It is the principle block diagram showing the still more detailed composition of the acquisition game medium storage means in the IC card in drawing 3 , and the number counter of acquisition game media.

[Drawing 7] It is the principle block diagram showing the still more detailed composition of the premium exchange control unit in drawing 1 , and game store management equipment.

[Description of Notations]

- 1 IC Card
- 2 Game Machine
- 3 Card Issue Machine
- 4 Premium Exchange Control Unit
- 5 Vending Machine
- 6 Use History Check Equipment
- 7 Card Information Gathering Equipment
- 8 Game Store Management Equipment
- 9 Premium Exchange Company
- 10 Card Sales Management Equipment
- 11 Card Issuer
- 12 Valuable Value Adding Machine
- 13 The Number Counter of Acquisition Game Media
- 14 It is Game Hold Storage Specially.
- 15 Card Base
- 16 IC Module
- 17 Input/output Terminal Section
- 18 Magnetic Stripe
- 19 Display
- 38 The Main Frame
- 39 Auxiliary Frame
- 40 Machine Frame
- 41 Front Frame
- 42 Glass Holder

- 43 Front Panel
- 44 Guide Rail
- 45 Game Section
- 46 Game Board
- 47 Ball Rental Control Unit
- 48 Sphere Supply Pan
- 49 Operation Handle
- 50 Sphere Saucer
- 51 Card Slot
- 52 Ball Rental Switch
- 53 Return Switch
- 55 Residual Frequency Drop
- 56 Operation Switch Effective Drop
- 57 It is Frequency Drop at the Time of Insertion.
- 58 Card Usable Drop
- 59 Action Indication Lamp
- 60 Setting Specification Pattern Drop

[Translation done.]

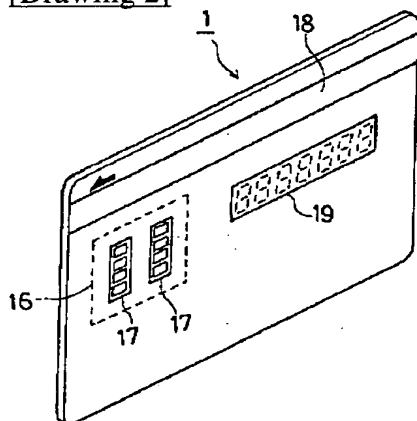
*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

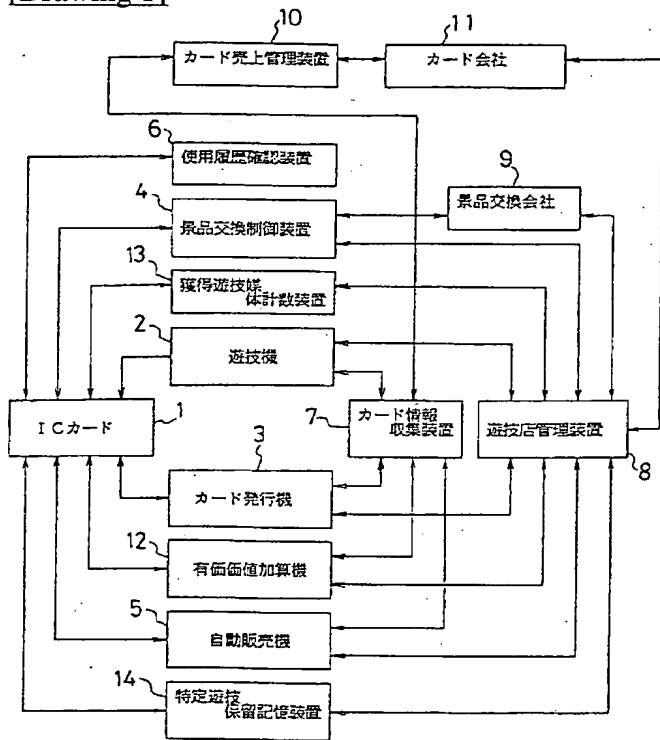
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

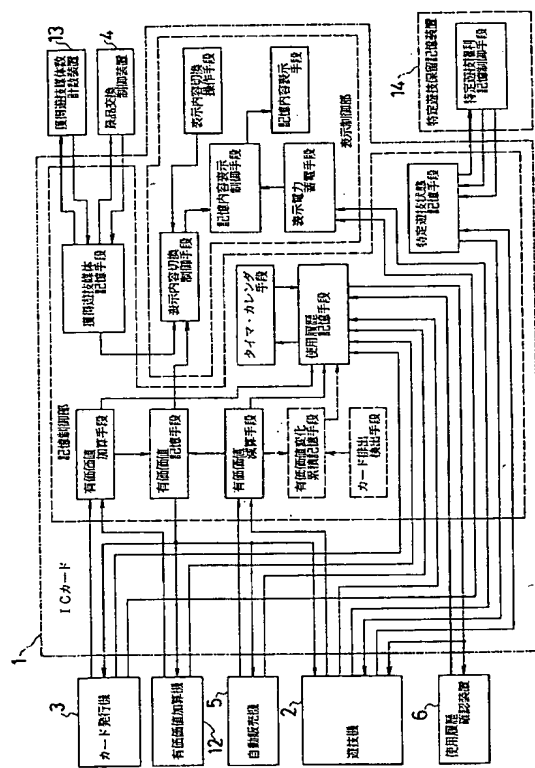
[Drawing 2]



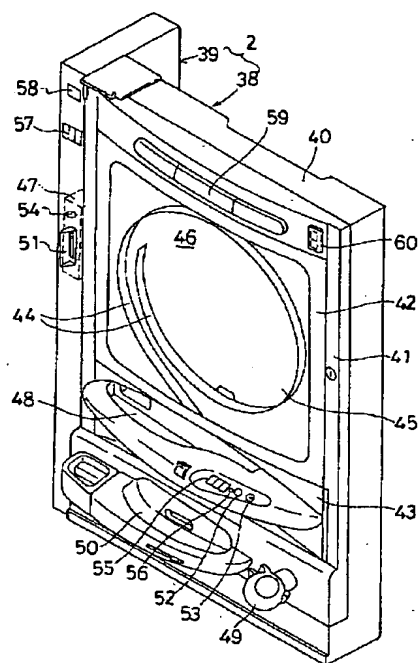
[Drawing 1]



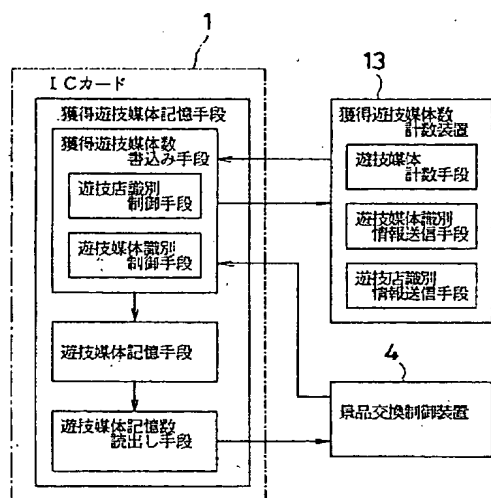
[Drawing 3]



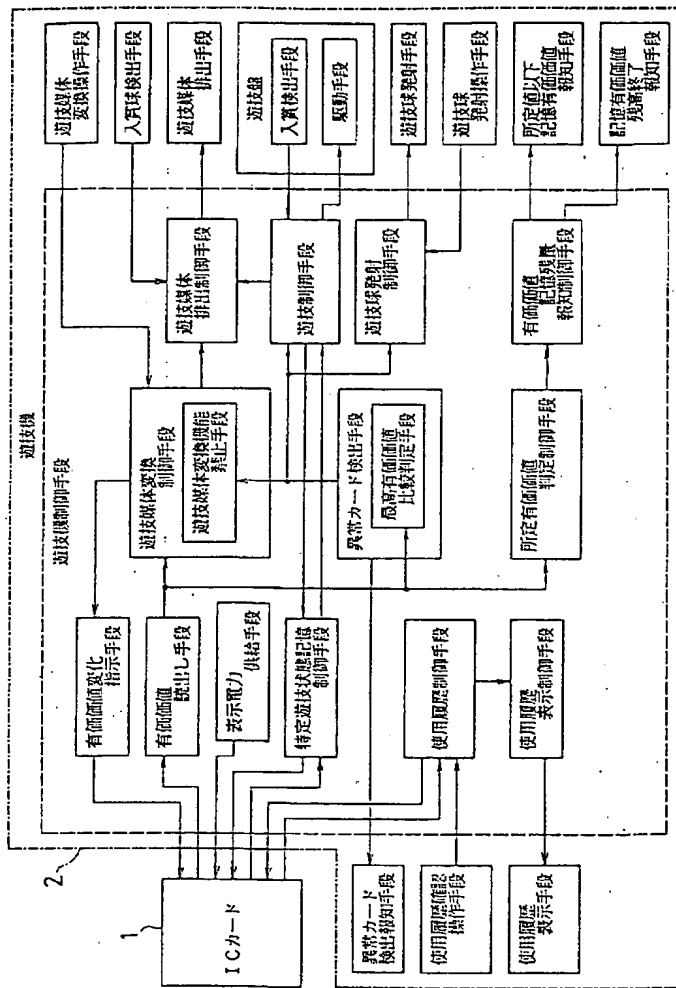
[Drawing 4]



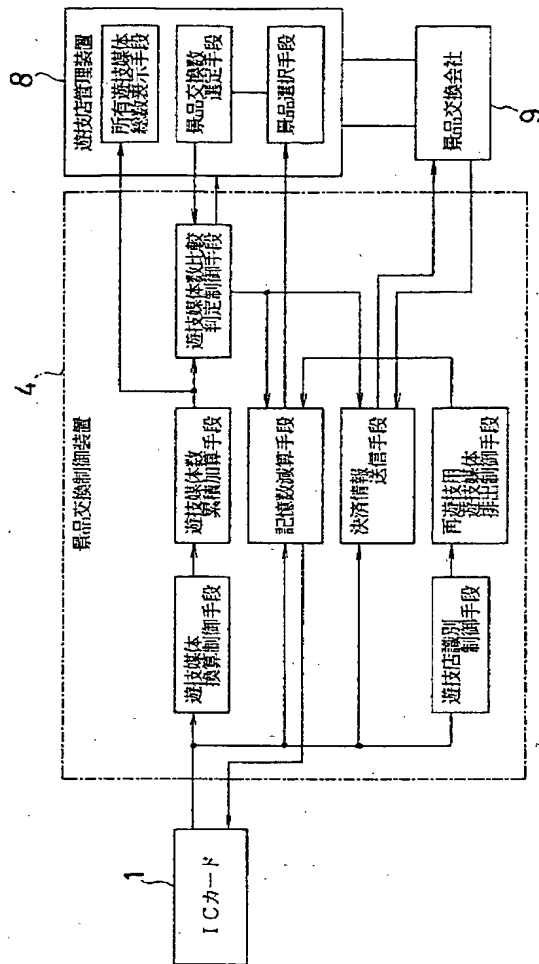
[Drawing 6]



[Drawing 5]



[Drawing 71]



[Translation done.]